RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº4

¡Todos los juegos de «GTA» para PC, revisados!



¡LA SAGA QUE HA CAMBIADO LA HISTORIA DE LOS JUEGOS!

Compañías

OPERA SOFT

GENIOS DEL SOFTWARE ESPAÑOL EN LA EDAD DE ORO



Sir Arthur Pendragon

¡Así era el aventurero más total del C64!

MICROORDENADORES

COMMODORE 64



EL ROLLS-ROYCE DE LOS 8 BIT Y SUS PERIFÉRICOS

Volantazo a la Historia

Volver la vista atrás a los momentos clave de la Historia del videojuego exige pararse no sólo en compañías y personajes, sino también en las sagas que lo han cambiado todo. Y aunque Micromanía lleva casi 30 años siendo testigo y cronista de esta Historia, no todos esos puntos de inflexión se encuentran tan atrás. A veces, basta con quedarse a medio camino. Han pasado algo más de 15 años desde que «Grand Theft Auto» viera la luz, y desde ese momento nada fue igual. Y por eso, porque el juego de Rockstar fue capaz de cambiarlo todo, se merecía una vistazo retrospectivo a sus entregas más destacadas. ¿Te apetece visitar Los Santos, Liberty City y todo San Andreas?

Los más grandes de 8 bit

Pero, sí, si hablamos de retro, hablamos de 8 bit, y de píxeles, y de microordenadores que se han convertido en leyenda. Y para leyenda, la de Commodore 64, el auténtico Rolls-Royce de los micros de los años 80, que revisamos en estas páginas. Y para grandes, y leyenda, la de Opera Soft, otro de los grandes estudios españoles de la Edad de Oro. ¿Estás listo? ¡Viajemos en el tiempo!



SUMARIO



Commodore 64

El Rolls-Royce de los micros de 8 bit. Un invento maravilloso que compartió una época con Spectrum, Amstrad y MSX. Arrasó en EE.UU., Alemania... ¡y Finlandia! En España no llegó a vencer a sus competidores, pero sigue siendo recordado.



La vida del Commodore 64 fue larga y fructífera. Nació en 1982 como sustituto del VIC-20, de menor potencia y posibilidades, y su objetivo era hacer frente a los ordenadores de Atari en Estados Unidos. Si VIC-20 había hecho frente a las consolas como la Atari 2600, ofreciendo no sólo juegos en cartucho sino en casete, el C64 quería ofrecer mayor potencia a las masas a precios asequibles. Su precio inicial en EE.UU. estaba por debajo de los 600$, algo increíble dadas sus capacidades, pero fue posible gracias a la visión de Jack Tramiel, el fundador de Commodore, que compró MOS Technology, un fabricante de semiconductores, sabiendo que el futuro estaba ahí. Cuando llegó la hora de producir chips para los micros domésticos, su coste se reducía enormemente al no tener que adquirirlos a una tercera compañía, como Texas Instruments.

POTENCIA TOTAL

Commodore 64 se presentó en el CES de 1982 y salió a la venta en agosto de ese mismo año. Su potencia –64 KB de RAM eran un sueño–, posibilidades de ampliación, periféricos –con las unidades de disco de 5" y 1/4 como gran estrella– y sus posibilidades en programación, gestión gráfica y composición musical resultaban pasmosas. Podía manejar sprites por hardware, con-



LA –BUENA– PANTALLA AZUL. Al arrancar, el C64 mostraba en pantalla la memoria disponible.

taba con unas posibilidades sonoras increíbles gracias al chip SID y se enfrentaba directamente a ordenadores teóricamente superiores, como el Apple II –que costaba el doble, al venderse también con unidad de disco y monitor– y a otros más baratos, como el TRS-80, pero de mucha menor potencia. Y, por supuesto, superó en ventas a los IBM PC y los micros de 8 bit de Atari.

Gozó de gran popularidad en países como Alemania, además de Estados Unidos. Se estima que se lanzaron más de 10.000 programas para C64 y llegó a vender cerca de 17 millones de máquinas. Algo al alcance de muy pocos ordenadores de la época.

Conectado al futuro



A diferencia de otros micros más populares y baratos, el Commodore 64 ofrecía una serie de conectores al nivel de su hardware y potencial. Ya en el lateral del micro la aparición de dos puertos para joystick, junto a la conexión de la alimentación, era indicativo de que estábamos ante una máquina total y completa. Pero al dar la vuelta al C64 y ver su parte posterior, las entradas para cartuchos, RCA, impresora o disco, casete y un puerto de usuario para usar módem o periféricos de otras compañía. Un pedazo de maquinón.



Corazón de C64 con un cuerpo distinto

COMMODORE SX64 (1984) Se trataba de un verdadero ordenador portátil que en sus tripas tenía un Commodore 64 encerrado en una carcasa que se podía transportar como una maleta, con el asa ejerciendo de soporte para la CPU. Incorporaba unidad de disco de 5 1/4" y un diminuto monitor CRT. Operativamente no tenía ninguna diferencia con el C64 estándar, pero, eso sí, costaba prácticamente el doble.

COMMODORE 64C (1986) El Commodore 64C fue la evolución del C64 original, que salió cuatro años después. Incorporaba la nueva versión del chip 6510A, del chip SID, del chip VIC e incorporaba el S.O. GEOS. Su aspecto externo es muy similar al C128 –sucesor del C64– y su unidad de disco externa también cambió de forma.



"C64onsola"

¿Sabías que el C64 apareció, con el paso del tiempo, en forma de consola? Fue en 1990, cuando consolas como NES y Master System empezaban a copar el mercado del videojuego. Commodore planteó el Commodore 64 Games System –C64GS– como un competidor para Nintendo y SEGA, modificando la placa del C64para introducir el cartucho por arriba, dejando conectores de mandos, audio y vídeo. Pero el experimento fue un fracaso en ventas.



C64 POR DENTRO

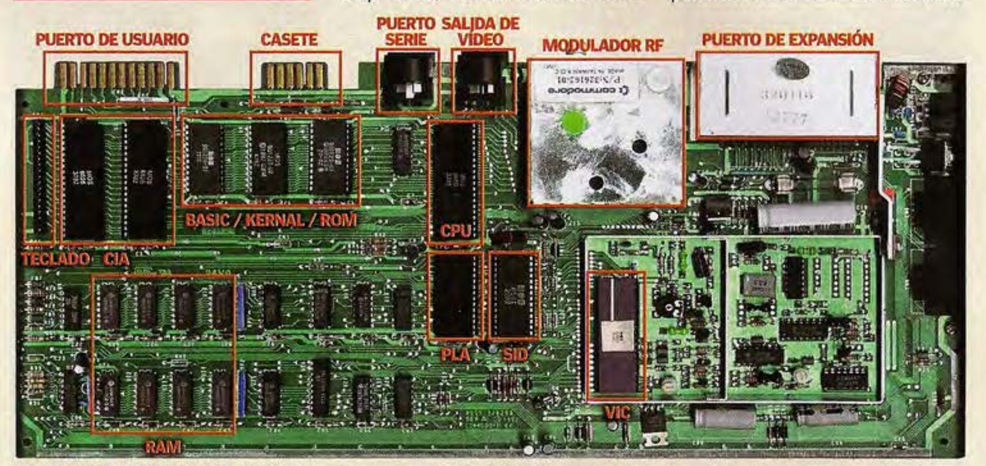
El control de la producción de los chips permitió a Jack Tramiel ofrecer un producto genial a buen precio.

Como máquina sucesora del VIC-20, el diseño del C64 que Robert Russell, Robert Yannes y David Ziembicki crearon para el CES de 1982, se basaba en gran parte en su predecesor, pero Jack Tramiel tenía muy claro que la máquina debía tener 64 KB de RAM y aprovechar la potencia de los chips creados un año antes por MOS, el VIC-II y el SID.

Ya desde su primer modelo –el popular "breadbin"–, la placa base de Commodore 64 mostraba que estábamos ante un ordenador personal pensado con enorme potencia, flexibilidad y posibilidades gracias a sus conectores. Por supuesto, como ocurrió con todos los micros de los 80, se fueron sucediendo diversos modelos de placa base, mejoradas en cada iteración, aunque externamente su apariencia no cambiara hasta la llegada del 64C.

La placa base original sufrió dos grandes revisiones –y varias menores–, acordes a la política de reducción de costes de Tramiel. Cambios en la posición de los chips SID, VIC y PLA, junto a menos diodos y resistores, eran la clave.

En 1986 apareció la última revisión de la placa del clásico C64, idéntica a la de 1984, excepto por los chips de DRAM –2 de 64 Kbx4bit que reemplazaban a los 8 de 64kbx1bit.



PLACA BASE, MODELO DE 1982. Los primeros modelos de C64 incorporaban una placa base cuya arquitectura estaba pensada al milímetro, incluso con posibilidades de ampliación futura, más allá de los puertos.



PLACA BASE MODELO DE 1992. Ofrecía una arquitectura más elegante, con mayor integración en placa y menor número de chips, para el 64C.

ESPECIFICACIONES

- **CPU:** MOS 6510/8500
- **Velocidad:** 0,985 MHz (PAL)
- **Vídeo:** VIC-II 6569/8569 (PAL)
- **Resolución modo mapa de bits:** 320x200 (2 colores por bloque de 8x8 píxeles), 160x200 (3 colores únicos más uno común por bloque de 4x8)
- **Resolución modo texto:** 40x25 caracteres; 256 caracteres definibles (8x8 píxeles o 4x8 en modo multicolor)
- **Sprites:** por hardware (24x21 píxeles, o 12x21 en multicolor)
- **RAM:** 64 KB (38 KB BASIC)
- **ROM:** 20 KB
- **Sonido:** MOS 6581/8580 SID
- Sintetizador de 3 voces con ADSR controlable
- 8 octavas

C64 EN EL S. XXI

Ya no existen los modelos originales, pero el C64 se negó a morir y adoptó formas nuevas y... exóticas.

Además de la legión de modders que son capaces de fabricarse ordenadores nuevos y modernos usando las carcasas originales "breadbin", el C64 ha llegado a convertirse –como modelos de consola de los 70, 80 y 90– en pequeños dispositivos pensados como máquina de juegos, integrados en forma de joystick, como el C64 DTV, abreviatura de Direct to TV. En una placa base diminuta con un único chip que emula C64, se incluyen 30 juegos clásicos para la máquina, casi todos de Epyx y Hewson. Fue creado en 2004 por Jeri Ellsworth, y existen versiones NTSC y PAL. Es posible comprarlas en multitud de tiendas online, como Amazon, o en sitios como eBay, aunque si vas por una de ellas asegúrate del modelo que compras y su compatibilidad con tu sistema de TV.

Jack Tramiel



El visionario creador de Commodore nació en 1928 en Polonia, como Jacek Trzmiel. Tuvo una vida de película, marcada por la tragedia de su reclusión en Auschwitz, aunque como superviviente del holocausto renació como un genial emprendedor, que siempre tuvo como lema con sus máquinas ofrecer calidad a precio asequible para las masas. El nombre de Commodore vino de su pasado militar. Quería llamar a su compañía General o Almirante, pero esos nombres estaban registrados y escogió Commodore. Murió en 2012 a los 83 años.



PERIFÉRICOS

Un mundo de posibilidades se abría con tu C64 si te hacías con sus múltiples y variados periféricos, que potenciaban sus capacidades hasta casi el infinito.

Casette



Con el Datasete original de Commodore se iniciaron en el videojuego de esta genial máquina la mayoría de usuarios. Para la época, era un lujazo, además podía ser controlado directamente por el ordenador dado que usaba un puerto específico que servía para mucho más que cargar datos.

Discos



Decenas de modelos de unidades de disco aparecieron para C64, la mayoría de Commodore. La original, la 1541, arrastraba el legado de VIC-20 y era lenta en la carga. Otros modelos posteriores solucionaron el problema, e incluso algunas, como la SFD-1001 manejaban discos de 5" y 1/4 de 1 MB.

Impresora



Aunque los jugones no tenían las impresoras como un periférico necesario, la potencia de C64 le permitía ser usado en pequeños negocios como máquina profesional. La MPS 802 es de las primeros modelos lanzados por Commodore, basada en las Seikosha, aunque hubo muchas más.

Módem



Aunque Internet no existía, la transmisión de datos entre equipos infomáticos era una realidad ya en los 80 gracias a los módem. Algunos modelos eran acopladores acústicos para los antiguos teléfonos. Y, claro, el C64, siendo uno de los micros más potentes, tenía varios modelos a su disposición.

Monitor



El 1702 –y su predecesor, el 1701– fue un modelo de monitor de 13" para Commodore 64 muy popular en su momento, fabricado por JVC. Manejaba por separado señales de crominancia y luminancia. Le siguieron otros como el 1802 y el 1902, éste con RGB real.

RAM

Las posibilidades de expansión del C64 eran enormes, y módulos de RAM aparecieron como las setas, algunos de Commodore, como las series 17xx REUs.

Ratón

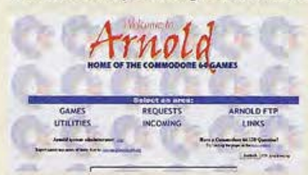


¿Ratones para C64? Sí, compatibles con GEOS. Podías manejar programas y aplicaciones. Incluso, el 1350 podía emular un joystick digital.

commodore 64

LO MEJOR DE LA WEB

El espíritu de Commodore 64 sigue vivo en la red, en multitud de páginas de fans de la compañía y del micro, llenas de información, emuladores, juegos y más.



Arnold: Un índice de contenidos de todo lo imaginable: juegos, utilidades... ¡de todo!
arnold.c64.org



C64.com: Excelente página que se actualiza con regularidad, llena de juegos y artículos.
www.c64.com



C64 Games: Elige el inglés y busca todo tipo de información, emuladores y juegos. ¡Enorme!
www.c64games.de



C64 Portal: Noticias, demos, desarrollo, soporte... Un sitio realmente genial. En Inglés.
www.c64.sk



Commodore Free: Revista digital dedicada a Commodore. Es algo brutal en contenidos.
commodorefree.blogspot.com.es



Commodore Info Page: Presente, pasado y futuro de Commodore. Información a porrillo.
www.richardlagendijk.nl/cip



Commodore Plus: Magnífica página en español repleta de información y juegos. ¡Es genial!
www.commodoreplus.org



Gamebase 64: Juegos, rutinas, utilidades, base de datos. Un poco de todo para C64.
www.gamebase64.com



Lemon 64: Una de las páginas más completas que puedes encontrar de C64. Está en inglés.
www.lemon64.com



MOS 6502: Excelente blog dedicado a Commodore, con info técnica. Poco actualizado.
www.mos6502.com



Nightfall Crew: Excelente página retro con un apartado de Commodore 64 alucinante.
www.nightfallcrew.com



Project 64: Un gran archivo dedicado a la información técnica de C64 y sus periféricos.
project64.c64.org/index.htm

Opera Soft

Con un nombre heredado de la plaza madrileña donde tenían sus oficinas, Opera Soft nació en 1986 del germen de Amstrad e Indescomp, bajo cuyo sello salieron los primeros juegos españoles distribuidos en Inglaterra: «La Pulga» y «Fred».



Paco Suárez, creador de «La Pulga» y uno de los miembros fundadores de Opera Soft, achaca a su temperamento independiente y aventurero el dejar su trabajo en Amstrad España para dedicarse a desarrollar juegos de ordenador. Era 1986, el momento álgido de los micros de 8 bit, y los creadores españoles, muchos autodidactas, como el propio Paco Suárez, descubrieron en esas pequeñas máquinas domésticas un nuevo mundo para dar rienda suelta a su creatividad e imaginación. Es justo la historia que da origen a Opera Soft, fundada por Paco Suárez, Pedro Ruiz, José Ramón Fernández, Carlos Alberto Díaz y José Antonio Morales.

JUEGOS DE LEYENDA

El grueso del equipo de Opera trabajaba en Amstrad España con buenos trabajos y, de repente, la idea de crear un estudio de desarrollo de juegos apareció como un objetivo ineludible en el horizonte profesional. Era el momento, desde luego, y los primeros títulos de la recién nacida Opera Soft



HACIENDO HISTORIA. La pasión por crear juegos fue el inicio de la aventura de Opera Soft en los 80.

demostraron que no estábamos ante unos aficionados. «Cosa Nostra» y, sobre todo, «Livingstone Supongo», hicieron que los aficionados de la época empezaran a seguir el

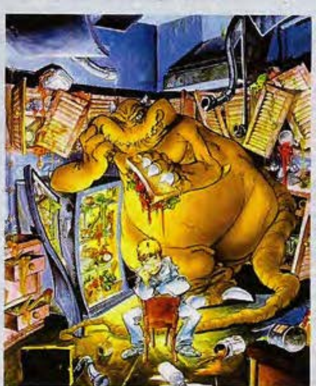


trabajo del estudio. 1988 fue el año de la consagración, con pocos, pero más que llamativos, juegos: «Goody», «La Abadía del Crimen» y «Sol Negro». El talento del "novato" Gonzo Suárez se unía a Ópera, junto al lanzamiento del mítico último trabajo de Paco Menéndez. Y aunque la vida de Opera Soft no fue larga, echando el cierre a comienzos de los años 90, desde luego que fue muy intensa. Para comprobarlo, no tienes más que mirar el catálogo que hay en estas páginas con títulos que te traerán recuerdos más que agradables.

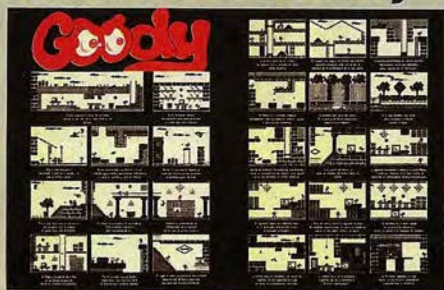
Azpiri: el sello del artista



Azpiri fue una referencia en los años 80, como responsable de algunas de las carátulas más recordadas de videojuegos hechos en España , pero el caso de Opera es especial porque, además, el estudio adaptó uno de los personajes y universos más personales del artista: «Mot».



Un Patas Arriba muy especial



Son muchos los juegos de Opera Soft, como es lógico, que han pasado por las páginas de Micromanía, pero quizá la publicación del Patas Arriba de Goody en la revista fue uno de los momentos más especiales relacionados con el estudio. La razón es que en el número 32 de la primera época de Micromanía (febrero 1988) el artículo apareció acompañado de una serie de ilustraciones que narraban las vicisitudes del protagonista del juego, un ladronzuelo que pasaba las de Caín en su intento de realizar el robo más audaz de la historia. Esas ilustraciones llevaban el sello personal del autor del juego, un por entonces bisoño Gonzo Suárez, que lanzaba su primer juego comercial dentro del estudio, y no sería el último...



¡ASÍ ERAN LOS JUEGOS DE OPERA SOFT!

El catálogo de Opera Soft era increíblemente variado y de gran calidad, y un puñado de sus títulos han pasado a la Historia del videjuego español, siendo aún recordados por los jugadores más veteranos, como «Livingstone Supongo» o «La Abadía del Crimen».





Cosa Nostra

El estreno de Opera en el mercado español fue con un juego de ambientación mafiosa en los años 20, donde combatíamos el crimen organizado.



Livingstone Supongo

Un auténtico bombazo, tanto por su diseño como por su jugabilidad. Se basaba en la historia real de la búsqueda de Livingstone por H.M. Stanley.



The Last Mission

Un juego futurista en el que nuestro objetivo era regresar a la Tierra, atravesando escenarios repletos de peligros y trampas.



Goody

El primer juego de Gonzo Suárez en Opera Soft era uno de los más originales de 1988. Nos metíamos en la piel de un ladrón un poco pupas.



La Abadía del Crimen

Uno de los mayores mitos del software español de los años 80 –y de todos los tiempos– apareció también con el sello de Opera Soft.



Sol Negro

Alternábamos el control de dos personajes que cambiaban de forma cada plenilunio, debido a un hechizo que se rompería en un eclipse de sol.





Corsarios

Si Topo tenía su «BlackBeard», Opera lanzó su «Corsarios» un año más tarde. Los juegos de piratas parecían estar de moda entonces.



Gonzzalezz

Debíamos ayudar a un ocioso mexicano a disfrutar de sus siestas, dentro de sus sueños, evitando que el despertador estropease su descanso.



Guillermo Tell

El legendario personaje suizo se convertía en héroe de acción, con el objetivo de rescatar a su amada Brunegilda, raptada por Rudy Von Badek.



Livingstone Supongo II

Tres años después, Stanley seguía buscando a Livingstone, ahora en un juego con dos cargas más ambicioso y sofisticado que su antecesor.



Mot

El personaje de Azpiri, nacido en las páginas de El País Semanal, se convertía en protagonista de una aventura cuyo diseño recordaba a un cómic.



Mutan Zone

Los mutantes del planeta Scorpio querían obligar a unos científicos a construir un arma para destruir la Tierra, algo que no podíamos consentir.

Gonzo Suárez



Uno de los nombres propios de Opera Soft que más recorrido han tenido ha sido Gonzo Suárez.

Descubrió los ordenadores a los 16 años. Un ZX 81 y un Spectrum fueron sus primeras armas en el desarrollo. En 1985 se unió a Opera Soft, y allí desarrolló «Goody», «Sol Negro» y «Mot». También creó «Crazy Billiards», pero nunca llegó a salir.

Dejó el estudio en 1989, creando «Arantxa Sánchez Vicario Tenis» para Zafiro, pero su época dorada fue en Pyro Studios, donde dirigió el estudio en la producción de «Commandos» y su continuación, entre 1998 y 2002.

Es vicepresidente de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas.





Solo

«Solo» es uno de los varios juegos que Opera desarrolló para ser jugados específicamente con Gun Stick, una pistola de luz desarrollada por MHT.



Trigger

«Trigger» era otro juego para Gun Stick. Además, apareció tanto en cinta como en disco, algo que iba siendo habitual a finales de los 90.



Ulises

El episodio donde el rey de Ítaca conoce a Circe, la hechicera, es la base de la trama de este juego en que la mitología y la acción se dan la mano.



Angel Nieto Pole 500

Las licencias de nombres famosos no fueron ajenas a Opera, que desarrolló un estupendo juego de carreras de motos con el de Ángel Nieto.



Golden Basket

Quizá no fuera el más destacado juego deportivo de Opera, pero sí marcó el nacimiento de la marca Opera Sport, junto a «Ángel Nieto Pole 500».



Mithos

La mitología seguía siendo una fuente de inspiración para Opera, que nos metía en la piel de un centauro en busca de una monedas sagradas.



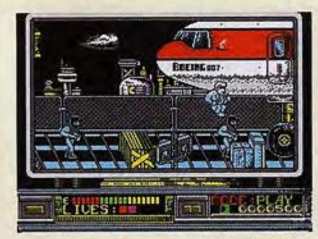
Mundial de Fútbol

En 1990 el mundial de fútbol fue uno de los eventos deportivos destacados y numerosos juegos se basaron en él. Opera lanzó su «Mundial de Fútbol».



Poli Díaz Boxing Simulation

A principios de los 90 Poli Díaz, el Potro de Vallecas, estaba en todo lo alto, y este juego de boxeo se basaba en su figura.



Rescate en el Golfo

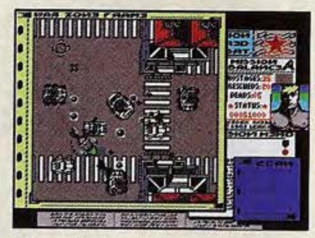
El rescate de los rehenes secuestrados por unos terroristas en un avión se convirtió en la excusa para lanzar este explosivo juego de acción.





SirWood

La carátula de Azpiri escondía un juego multicarga repleto de aventuras, magia y acción. Uno de los títulos más ambiciosos y variados de Opera.



Soviet

La Unión Soviética se descomponía en «Soviet», igual que pasaba en la vida real, aunque en el juego de Opera la guerra era en Lituania y Azerbayán.

1991



Jai Alai

Opera Sport lanzó uno de los juegos deportivos más originales que imagines basado en el Jai Alai, la modalidad de pelota vasca con cesta.



Poogaboo La Pulga 2

El mítico juego de Paco Suárez tuvo una continuación en la época final de Opera Soft, volviendo a la jugabilidad original.

1992



La Colmena

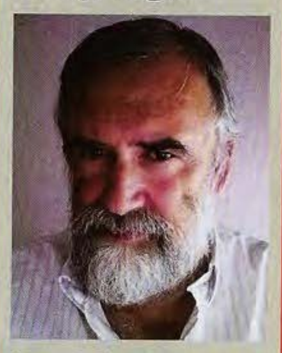
«La Colmena» salió para PC y Amiga. Era un título influido por el juego de tablero La Pirámide del Amor, y con dibujos con tono erótico de Azpiri.



Olympic Games

El último juego de Opera Soft como estudio, junto a «La Colmena», fue este título deportivo ambientado en los JJ.OO. de Barcelona 92.

La aventura del juego



Paco Suárez

Lo cierto es que dejamos un trabajo interesante, cómodo y bien pagado, en una empresa (Amstrad España) que iba viento en popa, y donde estábamos muy bien considerados, para embarcarnos en la incertidumbre de Opera Soft.

La razón habría que preguntárselo a cada cual. En mi caso quizá se debió a mi temperamento independiente y algo aventurero. Para mí fue una sorpresa que cuando alguien sugirió el tema todos estuviéramos de acuerdo inmediatamente.

El tiempo que estuve en Opera Soft fue una de las mejores épocas de mi vida. Estábamos muy orgullosos de lo que hacíamos y, aunque trabajábamos mucho, creo que disfrutábamos de una calidad de vida envidiable.



Arriba y abajo



1 FORMULA 1 GRAND PRIX WORLD CIRCUIT
Microprose, 1991 - Velocidad / Formula 1

Geoff Crammond fue el desarrollador del primer gran simulador de Formula 1 para PC, el antecesor del gran «Grand Prix 4». Amiga, Atari ST, DOS

2 POLE POSITION
Namco, 1982 - Velocidad arcade / F1

Todo un clásico. Recreativa, Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, BBC Micro, C64, DOS, Intellivision, TI-99/4A, Vectrex, VIC-20, ZX Spectrum

3 GRAND THEFT AUTO III
DMA, Rockstar, 2001 - Velocidad / Acción

Supuso el salto de la saga «GTA» al entorno 3D de sus posteriores entregas, hasta nuestros días. Macintosh, PlayStation 2, PlayStation 3, Windows

4 DRIVER
Reflections / GT Interactive, 1998 - Velocidad / Acción

Evocando las películas de persecuciones urbanas de los 70, Reflections realizó una obra maestra. Macintosh, PlayStation, PS Vita, Windows

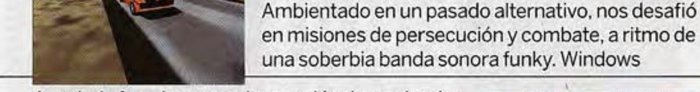


5 NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT
EA Seattle, Electronic Arts, 1998 - Velocidad arcade

EA dio con una fórmula adictiva y emocionante, poniéndonos al volante con la poli en los talones o a la caza del fugitivo. PlayStation, Windows

6 OUTRUN
SEGA, 1986 - Velocidad arcade

Un clásico total. Recreativa, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, DOS, Game Gear, MSX, Nintendo 3DS, Master System, Saturn, ZX Spectrum



7 INTERSTATE '76
Activision, 1997 - Velocidad / Acción

Ambientado en un pasado alternativo, nos desafió en misiones de persecución y combate, a ritmo de una soberbia banda sonora funky. Windows



8 TEST DRIVE
Distintive Software/ Accolade, 1987 - Velocidad/Simulación

Accolade fue pionera en la creación de un simulador de conducción con rigor. Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS

9 COLIN MCRAE
Codemasters, 1998 - Velocidad, simulación de rallies

Una de las referencias del rally en los videojuegos. La serie continuó con nuevas entregas, pero ya bajo el sello «DiRT». Playstation, Windows

10 VIRTUA RACING
SEGA, 1992 - Velocidad arcade

La frescura de los gráficos de «Virtua Racing» transmitían una sensación de velocidad inédita. Recreativa, Mega Drive 32X, Saturn, PS2

11 RFACTOR
Image Space, 2005 - Simulación

Un indie pionero, enfocado a la creación de contenido por parte de los usuarios y con un éxito que se sustenta en «rfactor 2». Windows

12 MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP
M. Fields / Actualize, 1999 - Velocidad / Simulación

La desconocida Magnetic Fields irrumpió con un juego de rallies excepcional, realista y con un control soberbio. PlayStation, Windows



13 F1 2010
Codemasters, 2010 - Velocidad / Simulación de F1

Codemasters tomó las riendas de la F1 y guio su regreso a PC tras estar la licencia casi una década ausente. PlayStation 3, Windows, Xbox 360

14 SUPER OFF ROAD
Leland Corporation, Tradewest, 1989 - Velocidad / Arcade



Recreativa, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, DOS, GB, Game Gear, Genesis, Lynx, NES, SEGA Master System, SNES, ZX Spectrum

15 MOTOGP
Climax, THQ, 2002 - Velocidad / Simulación

Una de las series más realistas y divertidas de la velocidad. La actual serie de Milestone es su heredera. Windows, Xbox

16 RIDGE RACER
Namco, 1993 - Velocidad Arcade

Las emocionantes carreras urbanas de «Ridge Racer» fueron de lo mejor del género de velocidad. Recreativa y PlayStation



17 SCREAMER 4X4
Channel 42, Virgin, 2000 - Velocidad, simulación 4x4

Un juegazo con pruebas contrarreloj para vehículos todoterreno que contemplaba la simulación física con gran realismo. Windows

18 TRACKMANIA
Nadeo, 2003 - Velocidad, arcade, construcción

La amplia serie «Trackmania», nos permite construir nuestros propios circuitos para luego competir y compartirlos. Windows

19 SUPER MARIO KART
Nintendo, 1992 - Velocidad arcade



Su estilo ha trascendido las consolas de la marca influyendo a otros juegos en todas las plataformas. SNES, Wii, Wii U

20 CRAZY TAXI
SEGA, 1999 - Velocidad arcade

Dejar a los clientes a tiempo, sorteando el tráfico, era todo un desafío. Recreativa, Dreamcast, GameCube, PS2, PS3, Windows, Xbox 360

MICRO *Manía*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas. En un futuro próximo esperamos la colaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.



Grand Theft Auto

¿Es posible que llevemos más de 15 años de crímenes y robos de coches? Sí, y la cosa no tiene visos de terminar, pues Rockstar está dándole los últimos toques a «GTA V». Y nos da que no será el último...

El tándem Houser



Sam y Dan Houser, tanto monta, son los responsables de convertir a Rockstar y a «GTA» en lo que son hoy. Dos niños prodigio británicos, hermanos, que a finales de los años 90 concibieron una forma distinta de contar historias en los juegos, más realistas y violentas. Dan, escritor, y Sam, productor y visionario, forman un tándem cuya historia merece ser leída en el libro **"Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto"**.

La polémica es parte del componente de «GTA». La saga que dio sentido al concepto de libertad de acción y mundo abierto, lleva más de tres lustros llenando de robos de coches, crímenes y mafiosos los discos duros de nuestros PC.

Y lo de que la polémica es parte inherente al juego no es algo casual. Ya desde el «GTA» original, los responsables del juego se encargaron de contratar a un publicista para que creara esa polémica de modo intencionado. Funcionó.

A «GTA» lo han intentado vetar –y de hecho lo han conseguido en alguna ocasión– por su violencia explícita. Pero eso es sólo una parte de lo que es un juego que se ha convertido en un fenómeno cultural, un icono popular. En el fondo, se oculta una experiencia que, en su momento, fue revolucionaria, ofreciendo libertad total al jugador en un entorno realista y de violencia explícita.

Vamos a repasar en estas páginas las apariciones de «GTA» en PC durante los últimos 15 años. ¡Empezamos!





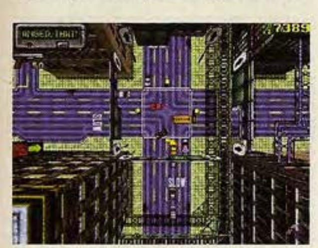
Grand Theft Auto (1997)



Una vida criminal es algo que siempre ha tenido un gran atractivo como punto de partida en el mundo de los videojuegos, aunque hasta la llegada de «Grand Theft Auto», producido por DMA, pocos títulos se habían tomado tan en serio –y de forma tan realista– el asunto. Su apariencia inocua, basad en una perspectiva cenital –desde arriba–, ocultaba que el protagonista –uno de entre ocho personajes disponibles–



era un criminal con todas las de la ley: robaba coches, mataba, atropellaba y se prestaba a todo tipo de encargos por dinero. Pero más que el componente violento –que lo era, y mucho–, lo mejor fue la libertad de acción y una sorprendente banda sonora, cuyos temas podías elegir a voluntad en la radio de los coches que robabas, dos de los principales puntales del juego que se han venido manteniendo en la saga durante más de una década. Se puede decir que esos tres pilares –crimen, libertad y música– siguen siendo la verdadera esencia de «GTA». Y todo nació de este modo.



DESDE ARRIBA. Pese a ser un juego 3D, la perspectiva cenital ofrecía una jugabilidad 2D.

GTA London



Las dos entregas de «GTA London» –1961 y 1969–, concebidas como expansiones del original, se colocan, cronológicamente, como los primeros juegos de la saga, aunque sus protagonistas no volvieron a aparecer en ella.



¿INOCENTE? El ingrediente de violencia que define la serie estaba presente desde su inicio.



El toque más profesional



La obsesión con la perfección que siempre han tenido los Houser con sus productos –no sólo con «GTA», sino con todos los juegos de Rockstar– tuvo un ejemplo en el corto que se rodó para promocionar «GTA 2». Lanzado en dos versiones, una más corta, como tráiler de poco menos de 2 minutos, y la original, de casi 10, era una disección total del espíritu y desarrollo del juego: robo de coches, criminales, peleas, bandas callejeras, jefes mafiosos... «GTA» en estado puro, pero en imagen real con actores.



GTA 2 (1999)



Aunque ya en «GTA London» Sam Houser estaba involucrado en el desarrollo, en ese caso como escritor, cuando verdaderamente la saga empieza a ser algo personal de ambos hermanos es a partir de «GTA 2».

Curiosamente, la acción de «GTA 2» es la última, cronológicamente, en la saga, pues su historia se ambienta en 2013.

Nos metemos en el pellejo de Claude Speed, matón de baja estofa, que recorre las tres áreas de la ciudad de Anywhere City, con un objetivo similar en cada una: conseguir dinero para pasar a la siguiente.

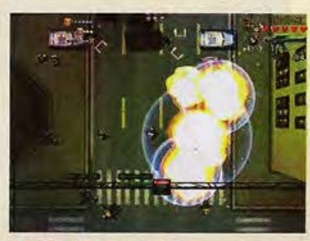


¡MÁS REALISMO!

El punto clave seguía siendo la libertad total de acción en una vida criminal: robar, matar, atropellar, explotar coches, chocarlos... Aunque las misiones para bandas eran, realmente, lo que daba más dinero al jugador.



MÁS REAL. El mayor realismo del juego forzó la prohibición de venta a menores en algunos países.





La perspectiva cenital aparece por última vez en la saga, aunque con notables mejoras técnicas en iluminación, detalle gráfico, efectos especiales.

Y, curiosamente, empieza a hacerse también más realista en cuanto a las acciones ilegales. A medida que incrementábamos nuestros crímenes más fuerzas de la ley nos perseguían. Además de la policía aparecían los SWAT, el FBI y hasta el ejército.



CADA VEZ MÁS BUSCADO. Policía, SWAT, FBI y hasta el ejército acababan persiguiéndonos.



GTA III (2001)



En proceso de dejar de llamarse DMA para pasar a ser conocidos como Rockstar North, los Houser decidieron dar el gran salto en la saga al mundo 3D, en un universo de enorme realismo y concepto cinematográfico. Desde este momento, «GTA» adoptaría un desarrollo y diseño de película, ofreciendo tramas increíbles repletas de personajes fascinantes. Y todo con la misma libertad de siempre y el crimen por bandera.



LA VENGANZA DE CLAUDE. Claude Speed buscaba venganza en «GTA III», mientras nosotros disfrutábamos de su increíble mundo de juego.

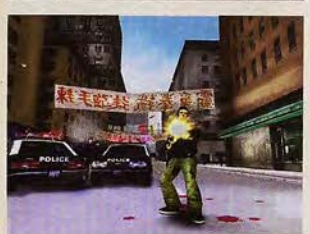


ATRACO Y TRAICIÓN

El regreso de Claude Speed en «GTA III» sitúa su acción en 2001 y comienza con el atraco a un banco y la traición que sufre por sus compañeros –ex novia incluida–. Mientras es conducido a la cárcel, logra escapar del furgón policial en el que va junto a otros criminales –como 8-ball, personaje clave en la trama–, cuando es asaltado por miembros del cártel colombiano al que pertenecen también sus ex compinches. A partir de ahí se desata una historia repleta de trabajos para la mafia italiana y para los yakuzas, con un guión que da vueltas y más vueltas en torno a ciertos personajes y bandas.

En «GTA III» se da el curioso hecho de que no existen motos en el juego, algo hoy común a las entregas modernas de la saga.





LA VUELTA DE CLAUDE. El regreso de Claude, el protagonista de «GTA 2», fue a lo grande.



LIBERTY CITY A TOPE. El paso a las 3D en la ciudad de Liberty City le sentó de maravilla a la saga.





GTA Vice City (2002, 2003 –PC–)



Probablemente, si tuviéramos que elegir el juego que consagró la saga «GTA» de forma definitiva nos inclinaríamos por «Vice City». Si «GTA III» ya nos había introducido en el nuevo universo 3D del crimen y había sentado las bases del concepto de juego total –libertad total, acción total– que había buscado Rockstar North –ya era su nombre definitivo–, es en «Vice City» donde todo explota espectacularmente, pese a que realmente fue el siguiente juego, «San Andreas», el que puso la acción sin límites a disposición del jugador.





En «Vice City» tenemos a un personaje protagonista, Tommy Vercetti, que destila carisma a chorros. Su salida de la cárcel conlleva un encargo del jefe de su familia mafiosa, que sale horrorosamente mal y acaba con Tommy recorriendo Vice City para recuperar el dinero robado por unos sicarios.

LA VOZ DE LA FAMA

«Vice City» ofrece la posibilidad de explorar la ciudad libremente, a menos que se esté en medio de una misión, y cuando cumples misiones desbloqueas nuevas áreas de Vice City. Esta entrega de «GTA» destaca por usar la voz de grandes actores para los personajes, como Ray Liotta –Tommy–, Tom Sizemore –Sonny Forelli–, Dennis Hopper, Danny Trejo, Burt Reynolds y más. Algo ya común.



VICE CITY TE ESPERA. La libertad de acción se empieza a explotar en «Vice City» de forma genial.





VICE CITY ES UN REMEDO DE MIAMI. La acción del juego se sitúa en 1986, y toda la dirección artística recrea el año, en vestuario y vehículos.



GTA San Andreas (2004, 2005 –PC–)

La libertad total llega a «GTA» con el juego más ambicioso de la saga hasta ese momento, cuya acción se desarrolla no en una sino en tres ciudades diferentes: Los Santos, San Fierro y Las Venturas –recreaciones apócrifas de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas–, pertenecientes al estado de San Andreas.



Si antes decíamos que «Vice City» consagró la saga, «San Andreas» la hizo mayor de edad. La libertad de exploración era prácticamente total en una trama que nos llevaba hasta 1992, contándonos la historia de Carl Johnson, que vuelve a Los Santos tras cinco años en Vice City, cuando se entera de la muerte de su madre en un tiroteo.



GUERRA DE BANDAS. Las guerras de bandas en Los Ángeles y los disturbios de 1992 inspiran parte de la trama de «San Andreas».



LIBERTAD TOTAL. «San Andreas» nos permitía recorrer hasta tres ciudades en el mismo juego.



¿TE SUENA? La ciudad de Los Santos se inspira en la mítica Los Ángeles, incluyendo sus edificios.

GUERRAS DE BANDAS

Las guerras de bandas –y los disturbios de L.A. en 1992– inspiraron «San Andreas», pero, aparte de su calidad, esta entrega de «GTA» será recordada por el escándalo del mod "Hot Coffee", que mostraba toscamente, pero de manera explícita, una relación sexual, lo que obligó a Rockstar a retirar las copias del juego y relanzarlo tras modificarlo. Conllevó una multa de un millón de dólares. Todo por haber bloqueado la escena en lugar de borrarla del código final.



CJ, PROTAGONISTA. «San Andreas» ofrece un nuevo personaje, Carl Johnson.

Crímenes en compañía



En «GTA San Andreas» no se pudo incluir un modo online porque, según declaró en su momento Dan Houser, el universo de juego era demasiado grande como para diseñar un sistema de juego eficiente, aunque es algo que quedó resuelto en «GTA IV» y de qué modo, con 15 modos de juego distintos, hasta 32 jugadores simultáneos en PC –16 en consola– y toda la ciudad de Liberty City a tu disposición. ¡Una auténtica barbaridad!



GTA IV (2008, 2009 –PC–)



LIBERTY CITY ARDE. La llegada de Niko Bellic a Liberty City provocará una ola de crímenes en la ciudad.



MULTIJUGADOR. Por primera vez la saga «GTA» ofrecía modos multijugador de forma oficial.

Niko –¡my frieeend!–, Bellic es el protagonista de «GTA IV», un inmigrante ilegal, veterano de la guerra de Bosnia, que llega a Liberty City convencido por su primo Roman, para huir de su pasado criminal. Pero su pasado militar le persigue también allí, y pronto se encontrará con algunos personajes relacionados con el mismo, estallando una historia de venganza y crímenes.



En «GTA IV» ya aparecen algunos de los personajes y bandas que luego, en los DLC que forman el pack de «Episodes from Liberty City» ampliarán la experiencia de juego, aunque la trama de «GTA IV» se queda bien cerrada al final.



Uno de los aspectos más atractivos de «GTA IV» era la posibilidad de tener varias misiones activas simultáneamente, ya que algunas se desarrollaban a lo largo de varios días. También aparece por primera vez en «GTA» una opción "moral" en que puedes escoger entre matar o perdonar a personajes, algo que influye en el desarrollo de la historia.

La versión PC de «GTA IV» apareció con bugs y problemas técnicos, que se fueron resolviendo con parches.

Creando tu propia película

Uno de los apartados más celebrados de «GTA IV» fue el editor que permitía montar nuestra propio película del juego, con las secuencias más espectaculares o extravagantes. Una genial idea que ha vuelto en «GTA V».







GTA Episodes from Liberty City (2010)

La última entrega de la saga aparecida en PC –hace ya cuatro años, que se dice pronto– en realidad era un pack que reunía en una caja las dos entregas de los episodios lanzados previamente para consolas, tras «GTA IV»: «The Ballad of Gay Tony» y «The Lost And Damned».



En «The Ballad of Gay Tony» el protagonista, Luis Fernando López, es un matón dominicano retirado que trabaja para el empresario de clubes nocturnos Anthony Prince, el Gay Tony que da nombre a este capítulo extra.



MÁS LIBERTY CITY. El pack ofrece nuevas aventuras independientes que disfrutar en Liberty City.

«The Lost and Damned», por su parte, tiene como protagonista a Johnny Klebitz, miembro de la banda de motorista The Lost, que intenta mantener el control de la misma cuando su líder, Billy Grey, empieza a descontrolarse.

FALSAS EXPANSIONES

«Episodes from Liberty City» no ofrece, per se, una continuación a la historia de «GTA IV», así como tampoco necesita del juego para funcionar, puesto que se trata de un par de expansiones autojugables. Unas "falsas" expansiones, si prefieres llamarlas así. Pero, eso sí, en su forma de DLC original sí suman contenidos a «GTA IV», por ejemplo en la banda sonora. Lo que sí que resulta curioso es que la versión física de «Episodes from Liberty City» difiera en el capítulo de «The Lost and Damned», que no permitía originalmente activar el multijugador con usuarios del DLC, por una actualización de mapas de Liberty City. Más aventuras para los fans de «GTA IV», en fin.





MOTEROS DESCONTROLADOS. «The Lost and Damned» nos metía en una banda de motoristas.

MÁS Y MÁS. Como es de esperar, «Episodes from Liberty City» ofrecía más misiones, nuevos vehículos y personajes.

Sir Arthur Pendragon: la leyenda



Si hay un personaje mítico en el universo de juegos para Commodore 64 –además, con títulos exclusivos del micro– ese es Sir Arthur Pendragon, protagonista de la saga de juegos creados por los hermanos Dave y Bob Thomas para Ultimate.

No es en absoluto exagerado decir que Sir Arthur Pendragon se encuentra, como personaje de videojuegos de los años 80, al mismo nivel que el mítico Sabreman. Y que ambos protagonizaran títulos de la misma compañía, probablemente, tampoco es casualidad.

Sir Arthur Pendragon nació como el protagonista de «The Staff of Karnath», un juego que los hermanos Thomas desarrollaron por su cuenta y, con un par, ofrecieron a la compañía más prestigiosa de Gran Bretaña en 1984: Ultimate. En un día, habían firmado un contrato con Tim Stamper para desarrollar tres juegos más, con libertad absoluta en el desarrollo, algo que muy pocos creadores tenían a su alcance.

¿Quién es quién?





De su primera aparición –«The Staff of Karnath»– a la última –«Dragon Skulle»–, apenas pasó un año. Pero en ese tiempo algo le pasó al bueno de Sir Arthur. Los dos primeros juegos ofrecían un personaje rubio, mientras que los dos últimos cambiaban su aspecto con pelo y mostacho negro. ¿Qué pasó? El misterio está ahí, porque no cambiaron desarrolladores ni personaje, y los Thomas nunca lo aclararon.

Sir Arthur Pendragon en Micromania

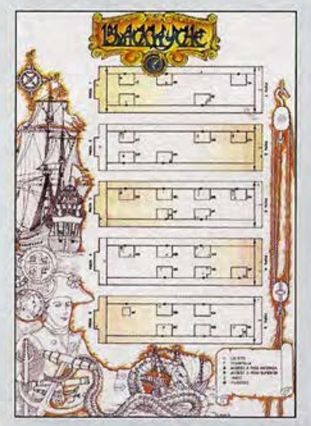

COMMODORE

STAFF OF KARNATH

Nos encontramos ante una nueva aventura del famoso explorador sir Arthur Pendragon. Este personaje fue creado por la casa Ultimate, siendo «The staff of Karnath» el primer programa de una serie de gran éxito protagonizada por el mismo aventurero, que incluye, además del ya citado, «Entombed», «Blackwyche» y «Dragonskull». Por lo tanto una vez más la emoción está asegurada.

EL JUEGO

EL ESCENARIO



Los juegos protagonizados por Sir Arthur eran, como todos los de Ultimate –y de gran parte de los años 80–, complicados como ellos solos. Además de habilidad necesitabas tener buena memoria –o armarte de lápiz y papel para hacerte un mapa– para no perderte por los escenarios y resolver los puzles que los Thomas diseñaron. Por supuesto, Micromanía estaba ahí para echarnos una mano a todos con sus Patas Arriba, el mejor amigo del jugador.

Una de las grandes virtudes que tenían las aventuras de Sir Arthur era que no se parecían en nada entre sí. Un castillo misterioso, un barco fantasma, una tumba egipcia y una serie de tenebrosas cavernas formaban laberintícos mapas repletos de peligros y enemigos.

Desde el número 8 de Micromanía, con la primera aparición de «The Staff of Karnath» –y su Patas Arriba en el número 17–, hasta el número 20, donde «Dragon Skulle» desvelaba todos sus secretos, Sir Arthur Pendragon se paseó por las páginas de la revista durante un año.


LO NUEVO

El enigma del ojo de Osiris

EMTOMBED


Dragonskulle

The Staff of Karnath (1984)

La primera aparición de Sir Arthur Pendragon en Commodore 64 es, para muchos fans del micro, la mejor de sus aventuras, aunque es algo que también se puede deber a la nostalgia y al hecho de ser el primer juego protagonizado por el personaje.



Sir Arthur tenía que explorar las estancias y mazmorras de un misterioso castillo para localizar las piezas de un pentáculo antes de medianoche, para así abrir el obelisco donde se encontraba el Cetro de Karnath. Tenía diez hechizos a su disposición para combatir a las criaturas mágicas que pululaban por el castillo.

El diseño visual era en perspectiva caballera, y el mapeado del castillo era de lo más enrevesado.



EN BUSCA DEL PENTÁCULO. Localizar las piezas del pentáculo era la clave para lograr el Cetro.



LAS OSCURAS MAZMORRAS. Sir Arthur tenía que explorar todos los rincones del castillo.

Entombed (1985)

Aunque los Thomas mantuvieron la perspectiva caballera en todos los juegos de Sir Arthur, la jugabilidad de cada uno era única. En «Entombed», el segundo juego de la saga, Sir Arthur se metía en una tumba egipcia plagada de peligros y enemigos, y ya no tenía a su disposición hechizos para combatir, sino un látigo, a lo Indiana Jones.



Muchos jugadores creen que es el juego más logrado de la serie, ya que solventa varios de los defectos de «The Staff of Karnath» –como la obligación de recorrer varias veces los mismos escenarios– siendo también más exigente y complejo. Además, visualmente era una pasada, con el cuidado de los detalles y los jeroglíficos de los escenarios.



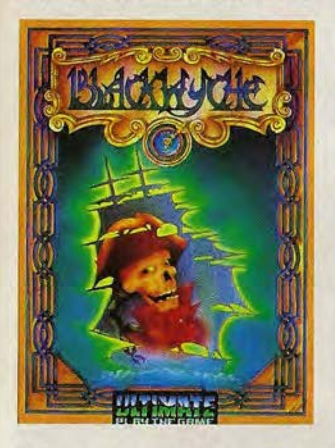
DESDE EGIPTO CON AMOR. La ambientación era radicalmente diferente de la de «The Staff...».



HAY QUE ESCAPAR. El objetivo de Sir Arhur en esta ocasión era escapar de la tumba egipcia.

Blackwyche (1985)

Las distintas cubiertas de un barco pirata –y fantasma– sustituyen a los laberínticos escenarios de los juegos anteriores. También Sir Arthur cambia de "look", volviéndose moreno. Y tampoco hay hechizos ni látigos. Una vez más, los Thomas dan una vuelta a la fórmula y lo cambian todo. Sir Arthur cuenta con una espada para luchar con los enemigos que se va encontrando en las distintas estancias del barco de «Blackwyche», aunque el juego potencia el apartado de aventura, con la resolución de puzles, sobre la acción.



El objetivo en «Blackwyche» era localizar el alma del capitán del barco para acabar con su maldición, localizando distintos objetos para poder abrir la tumba del capitán. Una aventura diferente para Sir Arthur, desde luego.



RON, RON, RON, LA BOTELLA... Un barco fantasma lleno de espíritus de piratas espera a Sir Arthur.



CAMBIO DE LOOK. Sir Arthur se dejó de teñir y ahora lucía pelo y mostacho oscuros.

Dragon Skulle (1985)

Aunque pasó bastante desapercibido, en general, y en España casi sin pena ni gloria, el último juego de Sir Arthur, «Dragon Skulle», siempre ha sido identificado por los hermanos Thomas como su favorito, siendo el más pulido técnicamente y, para ellos, el más entretenido, dando la vuelta a la fórmula de «Blackwyche», es decir, dando preponderancia a la acción sobre los puzles y la aventura.



Quizá que apareciese en el momento en que Ultimate estaba ya en decadencia –cerrando un año después– tuvo mucho que ver con ese poco caso que los jugadores hicieron a «Dragon Skulle», y eso que volvió la magia, aunque sólo fuera un hechizo de bola arrojadiza.



LAS CAVERNAS. Una serie de tétricas grutas formaban los escenarios de «Dragon Skulle».



MÁS ACCIÓN. El último juego de Sir Arthur daba preponderancia a la acción sobre la aventura.





Para que ju ERBEs

PING-PONG

La gran sorpresa. Gráficos increíbles, movimiento super-rápido, podrás efectuar las mismas jugadas que si tuvieras la paleta en tu mano.
Botes, rebotes, efectos, dejadas, toques, cortadas, mates... todo es posible con esta maravilla llamada "Ping-Pong".

TURBO ESPRIT

Tu misión: vigilar y cuidar el cumplimiento de la ley que se ve amenazada por una terrible banda de delincuentes que han hecho del tráfico de narcóticos su negocio más rentable.
Tus medios: un Lotus Turbo Sprit dotado de uno de los máximos adelantos técnicos y con el que deberás patrullar por calles y avenidas.

SINCLAIR SPECTRUM
CYBERUN
ULTIMATE PLAY THE GAME

PENTAGRAM

El juego sorpresa de Ultimate que debes descubrir tú mismo. La continuación de "Saber Wulf".

CYBERUN

Prepárate para una carrera sin límites a través del espacio con este nuevo juego de Ultimate. Los impresionantes gráficos y el inimitable estilo al que esta compañía nos tiene acostumbrados te transportarán a una auténtica aventura espacial a bordo del Cyberun.

MOVIE

LA LEYENDA DE LAS AMAZONAS

Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía

AMSTRAD CPC-464 AMSTRAD PCW-8256 AMSTRAD CPC-6128

ORDENADORES AMSTRAD ¡¡Increible!!

SERIE CPC

UNIDAD CENTRAL, MEMORIAS • **TECLADO** • **PANTALLA** • **SONIDO** • **BASIC**

AMSTRAD CPC 464

CASSETTE • **CONECTORES** • **SUMINISTRO**

TODO POR 59.900 Pts. (monitor verde) 89.900 Pts. (monitor color)

AMSTRAD CPC 6128

UNIDAD DE DISCO • **SISTEMAS OPERATIVOS** • **CONECTORES** • **SUMINISTRO**

TODO POR 84.900 Pts. (monitor verde) 119.900 Pts. (monitor color)

AMSTRAD PCW 8256

UNIDAD CENTRAL, MEMORIAS • **TECLADO** • **PANTALLA** • **UNIDAD DE DISCO** • **SISTEMA OPERATIVO** • **IMPRESORA** • **OPCIONES** • **SUMINISTRO**

TODO POR 129.900 Pts.

Software Profesional, ... "precios AMSTRAD"

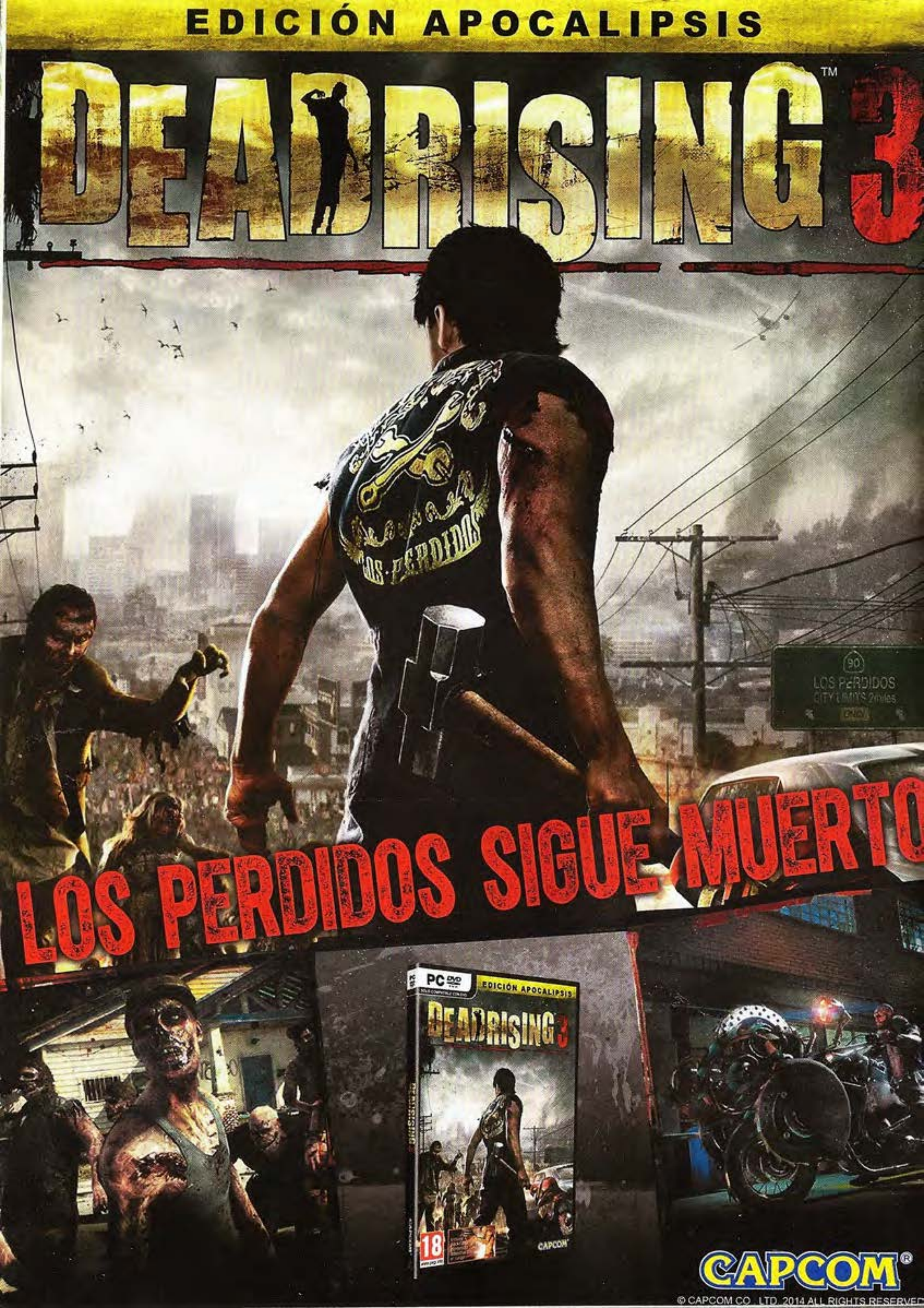
PCW 8512 ... 512K RAM ... PVP. 174.900 Pts.

AMSTRAD





Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía


EDICIÓN APOCALIPSIS
DEADRISING 3
LOS PERDIDOS
LOS PERDIDOS
LOS PERDIDOS SIGUE MUERTO
PC DVD
EDICIÓN APOCALIPSIS
DEADRISING 3
18
CAPCOM
CAPCOM
© CAPCOM CO., LTD. 2014 ALL RIGHTS RESERVED